

ゲーミフィケーションをたよりにした保育行事デザインの可能性

阿部 学*1

Email: m-abe@u-keiai.ac.jp

*1: 敬愛大学 国際学部 こども教育学科

◎Key Words ゲーミフィケーション, 保育, 幼児教育, 行事

1. はじめに

2010年代頃から、ゲームデザインの手法を社会活動に援用するゲーミフィケーション (Gamification) という概念が注目を集めてきた。関連する実践・研究は、カイヨワなど遊びの古典的研究の延長に位置づけられることもあり、ゲーム=娯楽・暇つぶしといったイメージをこえて、様々な分野において有用性が論じられてきた。

教育分野での動向をみてみても、初等教育から高等教育まで様々な事例がある。ゲーミフィケーションをたよりに教育実践について考えることで、実践が活性化したり、通常は認識しづらい方法論や課題が明るみになったりするのはないかと期待されている。

他方、保育に関する分野とゲーミフィケーションを結びつけようとする研究はみられない。だが、時にカイヨワが援用されるよう遊びを中心として営まれる保育実践と、プレイヤーを遊びこませることが重要となるゲーミフィケーションとの関連は、もとより深いのではないかと思われる。

保育実践を捉える上では、保育の形態が多様であり一様に語ることが難しいという課題や、保育のあり方を示す言葉が多義的に解釈されがちだという課題を乗り越えていく必要がある⁽¹⁾。そうした時に、これまで保育研究とは接点のなかったゲーミフィケーションという概念をたよりに保育実践を捉えることで、より課題がみえやすくなったり、方法論が分かりやすくなったりということはないだろうか。

2. 保育行事への批判的まなざしとゲーミフィケーション

保育実践とゲーミフィケーションとの接点を探る第一歩として、ここでは保育行事に注目する。多くの場合、行事というものは、保育者が予め実施の場面やそこに至る道筋を設定し、強制感を生じさせないよう工夫しながら子どもを参加させていくという仕方で営まれるはずだ。活動(遊び)をデザインするという意味で保育者=ゲームクリエイター、その道筋にのって楽しく遊ぶという意味で子ども=プレイヤーと仮定することも可能であり、ゲーミフィケーションの枠組から考察しやすいのではと考えた。

もし、行事がゲームとして上手くデザインされているのであれば、子どもたちは楽しく遊びこむように活動に参加できているはずだ。一方で、子どもに強制感が生じているのであれば、その行事のデザインには改善の余地があることになる。それを改善する時に、ゲームデザインのノウハウが役に立つかもしれない。少

なくとも、そうした考察を試みることは可能だろう。

そもそも、保育行事デザインの方法論が研究されることは少ない。行事を「うまく保育として展開できるならば」⁽²⁾ 意義はあるだろうとは言われているが、その具体的方法論はなかなか見当たらない。ある保育用語辞典において、保育行事は「首かざりに入れてある大きなキラキラと光る珠のようなものである」⁽³⁾と抽象的に説明されていたり、幼児教育の方法を記した教科書的な書籍⁽⁴⁾を見てもほとんど取り上げられることがなかったりする。製作や保護者対応のマニュアルを紹介したり、年中行事の解説をしたりするような雑誌等はよくある。しかし、行事を包括的・総合的に捉えながら望ましいデザインのあり方を導き出すような試みはほとんどみられない。

行事を行うこと自体に批判的なまなざしが向けられることも少なくない。「行事に合わせてカリキュラムを組むなんて、保育者として怠慢」「文化や季節感を伝える行事は大事だけれど行事に振り回されてはいけない」⁽⁵⁾という声もある。行事について熱心に考えづらい風潮もあるのかもしれない。

こうしたところに、ゲーミフィケーションという新たな観点から光を当てることで、「怠慢」にならず「振り回され」ないための適切なデザイン方法を探ることはできないか考えてみたい。

3. 研究の方法と A 幼稚園

研究の方法としては、うまくいっていない行事をゲーミフィケーションの観点から改善していく実践的な方法や、うまくいっている行事とゲーミフィケーションとの接点を参与観察等によって探る解釈的な方法が考えられる。今回は後者の方法を選択する。

千葉県にある私立 A 幼稚園(仮名)では、アートやデザインの発想に依拠した創意工夫ある保育実践を行っている。A 幼稚園の日常的な実践についてはその構造や意義を分析する研究⁽¹⁾があるが、非日常ともいえる行事については手つかずである。A 幼稚園では、行事についても「お泊り保育」「運動会」など、名称だけ見ると一般的であるが、その実は子どもが遊びこめるよう綿密にデザインがなされているよう思われるものが行われている(なお「お泊り保育」については、園の経営やカリキュラム・マネジメントの都合上、見直しが検討されることもあるが、保護者やOB・OGからは継続を望む声があえないそうだ)。保育者らは行事デザインについて、明文化しづらい方法論を受け継いできているようでもある。

ここでは、ゲーミフィケーションの観点からすると A

幼稚園の行事はどう捉えられうるか、あるいはその範疇からは捉えられない点もあるのか、ということ考察・整理し、保育実践へのゲーミフィケーション援用の出発点に立つことを目指す。

4. A 幼稚園の「お泊り保育」

A 幼稚園の「お泊り保育」を取り上げる。いわゆる夏の林間保育である。A 幼稚園では、宿泊施設に泊まることをとおして集団行動や規律などを徹底的・強制的にしつけるといったことはねらいとしていない。あくまで楽しく種々の活動に没頭できることが優先されており、その上で様々なことを得てほしいと願われている。

大まかには、林間保育が行われる夏休みの1ヶ月前ほどから、次のように展開する。

1. ある日突然、保育室に矢がささっており、そこに何か巻きつけられている。子どもたちは大騒ぎとなる。詳しく見てみると、暗号のような文字が書かれた手紙であった。
2. 園長先生に相談してみると、園の倉庫に似た文字が書かれた書物があったかもしれないとのことである。その書物を探し出し、暗号を解読すると、何やら自分たちと交流をしたいということが書かれているようである。子どもたちは思い思いに返信の手紙を書き、園内の「魔法」のポストに投函する。
3. 数日後、返信がある。以降、何度か手紙のやりとりを重ね、差し出し主がとある森の主（呼称は様々）であることが分かったり、夏の祭りに招待されたり、その祭りで行う儀式（踊り）の仕方が伝えられたり、最近森で困ったことがあるのだ（祭りをを行うためのアイテムが盗まれた等）と伝えられたりする。
4. 園内で踊りなどをマスターし、夏休みに森へ向かうことを約束するところまでたどり着き、夏季休業期間に入る。その間、踊り（等）がマスターできたことの証として、森へ向かうためのパスポート（のようなもの）が各家庭に届く。
5. 林間保育前のある数日間の登園日に、子どもたちはパスポートを持ちより、諸々の準備を進める。そして当日、林間保育へ向かう。そこで主と初めて対面する。その場でのやりとりを経て、はれて本当の仲間となる。
6. 林間保育中に、祭りを成立させるためのアイテムを主とともに探し出す。無事、夜に祭り（キャンプファイヤー等）を催すことができたが、大事な（別の）アイテムがその間に何者かに盗まれてしまう。
7. その日は就寝し、翌日朝にアイテムを再度探し、無事見つける。アイテムが揃うと、楽しいイベントが起こる。そのイベントを楽しんだ後、主と別れ帰路につく。

5. 「お泊り保育」はゲームか？

この行事のプロセスを見ると、大まかには幾許かのゲーム性があるようには思われる。ただし、この行事を真にゲームとしてまなざすことは可能だろうか？

ゲーミフィケーションの要素について語る者は、ほぼ例外なくその要素は多様であると言う。つまり、ゲーミフィケーションを実用的なレベルで定義することは難しい。ここでは、いくつかの論者の言う論点^⑥^⑦

^⑧^⑨のうち、この行事との関連において示唆的な点を取り上げ、考察を進めたい。

たとえば、「フィードバック」についてである。この行事へのプロセスでは、フィードバックは極めて頻繁に行われる。常に手紙には返事が来る。アイテムを見つけた際にも見つけたことが分かるような「称賛」の仕組みがある。単に先生に褒められたということではなく、重要キャラである森の主からのフィードバックであるという点において、ゲームを進める上での重要な要素となっていると思われる。

一方で、ゲーミフィケーションとしてよく参照される「ランキング」「ポイント制」「リーダーズボード」といった要素は、本行事ではあまり重要ではないようだ。皆で一つのミッションへ向かうことが中心であり、それぞれが競争する要素は薄いからである（ただし、アイテムを探す際には少なからず早く見つけたいと思うようである）。

このような仕方では分析をしていくと、ゲーム的な部分とゲーム的でない部分がみえてくる。この行事においてゲーム性と大きく関連する点は、「物語・世界観・ロールプレイ」「バッジ」「記号」「アンロック」「マジックサークル」「ゴール」などである。他方、上に挙げたようにあまり関連がないような部分もある。本行事における「ルール」についても多様な解釈が可能である。

すなわち、行事の多くの部分は、ゲーム的であるとまなざすことができるが、すべてがゲーム的であるわけではないということになる。ゲーミフィケーション的に保育をみるとしても、その枠組で捉えられる部分とそうでない部分があることに留意する必要がある。

6. おわりに

本稿に示した内容以外にも、他の行事、他のゲーム要素についても検討をしている。それらを整理し、ゲーミフィケーション的に語れる部分は活かし、そうでない点は切り分けておくことが重要だと考える。当日はそうした点も含め詳しい内容を発表する。

参考文献

- (1) 阿部学：“子どもの「遊びこむ」姿を求めて”，白桃書房（2017）
- (2) 無藤隆：“幼児教育の原則”，ミネルヴァ書房（2009）
- (3) 森上史朗・柏女霊峰編：“保育用語辞典（第4版）”，ミネルヴァ書房（2000）
- (4) 小田豊・青井倫子編：“幼児教育の方法”，北大路書房（2009）
- (5) 柴田愛子：“それって、保育の常識ですか？”，すずき出版（2014）
- (6) 井上明人：“ゲーミフィケーション”，NHK出版（2012）
- (7) ケビン・ワーバックほか：“ウォートン・スクールゲーミフィケーション集中講義”，阪急コミュニケーションズ（2013）
- (8) 岸本好弘：“ゲームはこうしてできている”，SBクリエイティブ（2013）
- (9) 渡辺修司・中村彰憲：“なぜ人はゲームにハマるのか”，SBクリエイティブ（2014）

付記

本研究は、公益財団法人科学技術融合振興財団（FOST）の助成による。